UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Analisis Pengaruh Jumlah Pemain Dan Ukuran Perusahaan Terhadap Reaksi Pasar Atas Pengumuman
Peluncuran Game Baru Dan Major Update Pada Perusahaan Game Publik**
Jonathan Dias Alfadeo, Harimurti Yogatama Hadipurnomo, S.E., M.Sc.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Daftar Isi

Halaman Judul ..... **i**

Surat Pernyataan ..... **ii**

Lembar Pengesahan ..... **iii**

Pernyataan Bebas Plagiasi ..... **iv**

Kata Pengantar ..... **v**

Daftar Isi ..... **vii**

Daftar Tabel ..... **x**

Daftar Gambar ..... **xii**

Daftar Lampiran ..... **xiii**

Abstrak ..... **xiv**

Abstract ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 5
1.3 Pertanyaan Penelitian 7
1.4 Tujuan Penelitian 7
1.5 Motivasi Penelitian 8
1.6 Manfaat Penelitian 8
1.6.1 Manfaat Teoretis 8
1.6.2 Manfaat Praktis 9
1.7 Kontribusi Penelitian 9
1.8 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian 9

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA **11**
2.1 Landasan Teori 11
2.1.1 Informasi Akuntansi dan Pasar Modal 11
2.1.2 Pengumuman Peluncuran Game Baru 12
2.1.3 Major Update 14
2.1.4 Reaksi Pasar 18

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Analisis Pengaruh Jumlah Pemain Dan Ukuran Perusahaan Terhadap Reaksi Pasar Atas Pengumuman
Peluncuran Game Baru Dan Major Update Pada Perusahaan Game Publik**
Jonathan Dias Alfadeo, Harimurti Yogatama Hadipurnomo, S.E., M.Sc.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

2.1.5 Jumlah Pemain (Player Base) 20
2.1.6 Ukuran Perusahaan (Firm Size) 24
2.2 Penelitian Terdahulu 27
2.3 Pengembangan Hipotesis 30
2.3.1 Pengaruh Jumlah Pemain terhadap Reaksi Pasar 30
2.3.2 Pengaruh Ukuran Perusahaan terhadap Reaksi Pasar 33
2.4 Kerangka Penelitian 35

BAB III METODE PENELITIAN 38
3.1 Jenis Penelitian 38
3.2 Populasi dan Sampel 39
3.2.1 Populasi 39
3.2.2 Sampel 40
3.3 Jenis dan Sumber Data 42
3.3.1 Data Pasar 42
3.3.2 Data Harga Saham 43
3.3.3 Data Jumlah Pemain 44
3.3.4 Data Ukuran Perusahaan 46
3.4 Definisi Operasional Variabel 47
3.4.1 Variabel Dependen 47
3.4.2 Variabel Independen 48
3.5 Metode Event Study 50
3.5.1 Estimation Window 50
3.5.2 Event Window 51
3.6 Pengukuran Abnormal Return 53
3.6.2 Actual Return 53
3.6.3 Expected Return 53
3.6.4 Abnormal Return 54
3.6.5 Cumulative Abnormal Return 54
3.7 Model Analisis 54
3.7.1 Ordinary Least Squares (OLS) 54
3.7.2 Model Regresi OLS Lag1 dan Lag2 55
3.8 Uji Asumsi Klasik 57
3.8.1 Uji Normalitas 57
3.8.2 Uji Multikolinearitas 58
3.8.3 Uji Heteroskedastisitas 58
3.8.4 Uji Autokorelasi 58

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Analisis Pengaruh Jumlah Pemain Dan Ukuran Perusahaan Terhadap Reaksi Pasar Atas Pengumuman
Peluncuran Game Baru Dan Major Update Pada Perusahaan Game Publik**
Jonathan Dias Alfadeo, Harimurti Yogatama Hadipurnomo, S.E., M.Sc.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

3.8.5 Penanganan Pelanggaran Asumsi Klasik 58
3.9 Pengujian Hipotesis 59
3.9.1 Uji t 59
3.9.2 Uji F 60
3.9.3 Koefisien Determinasi (R^2) 60
3.10 Hipotesis Penelitian 60

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 61
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian 61
4.2 Analisis Event Study 62
4.3 Statistik Deskriptif 64
4.4 Uji Asumsi Klasik 65
4.4.1 Uji Asumsi Klasik Model 1 65
4.4.2 Uji Asumsi Klasik Model 2 69
4.4.3 Uji Asumsi Klasik Model 3 72
4.5 Penanganan Pelanggaran Asumsi 76
4.6 Hasil Regresi Linear Berganda 76
4.7 Uji-Uji yang dilakukan 77
4.7.1 Uji-Uji yang dilakukan di model 1 77
4.7.2 Uji-Uji yang dilakukan di model 2 80
4.7.3 Uji-Uji yang dilakukan di model 3 83
4.8 Pembahasan 86
4.8.1 Pengaruh Jumlah Pemain terhadap Reaksi Pasar 86
4.8.2 Pengaruh Ukuran Perusahaan terhadap Reaksi Pasar 89
4.9 Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis 92

BAB V KESIMPULAN 94
5.1 Simpulan 94
5.2 Implikasi Penelitian 95
5.3 Keterbatasan Penelitian 97
5.4 Saran 98

Daftar Pustaka 101

Lampiran 103